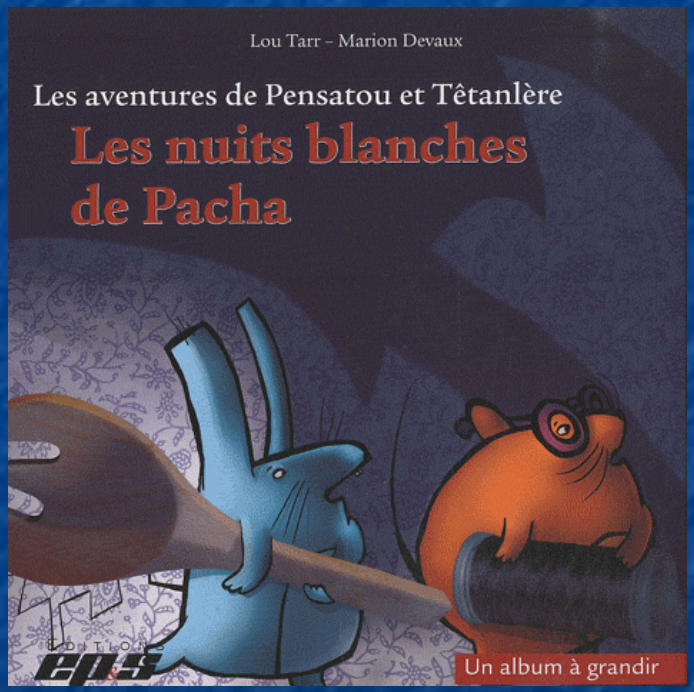
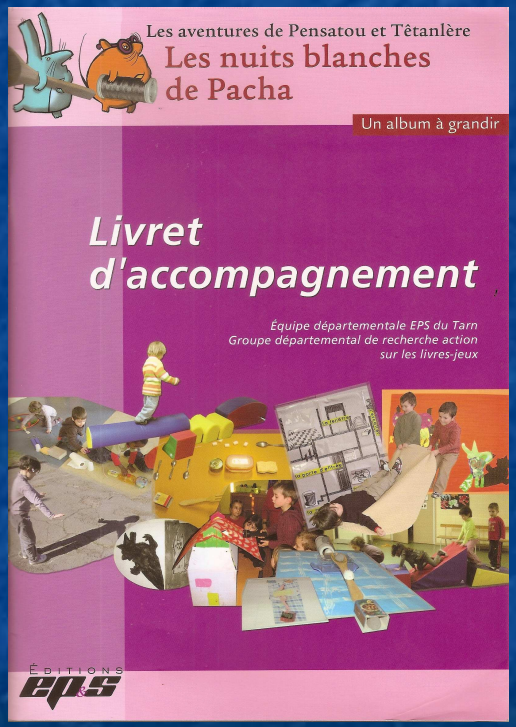
« Les aventures de Pensatou et Têtanlère : les nuits blanches de Pacha » Lou Tarr et Marion Devaux
Editions EPS

Un album à grandir




Les aventures de Pensatou et Têtanlère
Les nuits blanches de Pacha
Un album à grandir
Livret d'accompagnement
Équipe départementale EPS du Tarn
Groupe départemental de recherche action sur les livres-jeux

Fabien VALLIER CPC EPS BJ1

Grandir, c’est-à-dire ?

- De l’enfant à l’élève.
- Du besoin au désir.
- Le langage au centre de la socialisation.
- Conflits et tensions.
- Jalousie et imitation.

Le rôle de l'imaginaire dans l'apprentissage

- Plaisir de faire.
- Faire semblant.
- Articuler fiction et réalité.
- Des situations de langage.
- Le travail sur les ombres.

Mode d'emploi et structure de l'album

- **La couverture.**
- **Le contexte** : p3 à 5.
- **Les trois épisodes des acrobaties** des souris la cuisine (p6 à 15), la salle de bain (p16 à 25) et le garage (p26 à 32).
- **La bascule de l'histoire** (p32 à 42).
- **La conclusion et l'ouverture** (p33 à 48).

Les pages en relations avec les actions motrices

Trois catégories de situations peuvent être exploitées :

- **<u>Des parcours aménagés</u>** : les acrobaties des souris dans la cuisine et la salle de bain.
- **L'utilisation d'engins roulants ou glissants** les jeux de souris dans le garage.
- **Des situations de lancer :** jeux avec le chat.

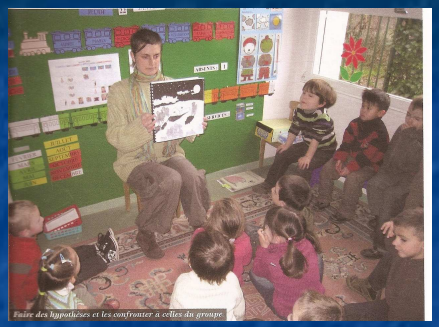
Exploitation

- **En classe :** lire l'illustration et solliciter les émissions de langage, réaliser une maquette à partir d'objets réels.
- **En salle de « motricité » :** rituel de départ et installation, activités motrices, rituel de fin et rangement.

L’interdisciplinarité

Le langage :

- S’approprier le langage.
- Le langage en situation.
- Le langage d’évocation.
- Les illustrations.
- Découvrir l’écrit.

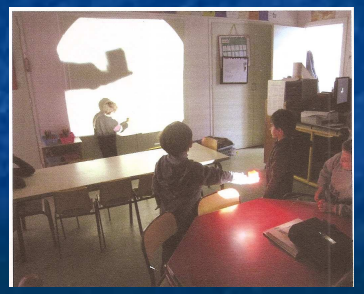


La structuration de l’espace :

- Les manipulations.
- Les pièces de la maison.
- Imaginer d’autres possibles.

L’ombre et la lumière :

- Les ombres corporelles au soleil.
- Les ombres corporelles sur un mur ou un drap.
- Les ombres d’objets sur un mur.
- Les boîtes à ombres.
- Les traces écrites.



A l'école de « Tourner, voler, se déplacer et se renverser»

Un cadre à construire

C’est une activité complexe :

Les formes gymniques sont multiples.

+ de 200 figures peuvent être répertoriées.

Nécessité de prendre en compte :

- Traitement didactique de l’activité.
- Continuité des apprentissages.
- Guider l’apprentissage des élèves.

Point de vue philosophique et sociologique

Se confronter aux activités gymniques, c'est jouer sur les limites de la perte de soi et du contrôle de soi dans le défi de la pesanteur.

Sortir vainqueur de ce défi, c'est **réussir des acrobaties**.

C'est ce qui réunit et caractérise les pratiques gymniques ... et NON LA DIMENSION ESTHETIQUE qui n'en est qu'une conséquence.

Point de vue didactique

- C'est une activité qui remet en cause **l'équilibre du terrien** (tête en bas, pieds en l'air), car il y a une perte de repères habituels.
- Dont les déplacements utilisent autant :
  Les membres inférieurs que **supérieurs.**
- Qui tend vers des **déplacements sans appui.**
- Qui tend vers des déplacements **en renversement.**
- Qui tend vers des déplacements **en rotation.**

Les ressources mobilisées et développées

- Les ressources **informationnelles.**
- Les ressources **mécaniques.**
- Les ressources **énergétiques.**
- Les ressources **affectives.**
- Les ressources **relationnelles.**

La compétence à construire

A la fin de l'école maternelle, l'enfant est capable de :

Adapter ses déplacements
à des environnements ou contraintes variés

Il y a lieu de considérer le milieu gymnique comme
un environnement présentant de l'incertitude
ce qui impose au gymnaste des adaptations.

Les paliers adaptatifs

• Il apparaît dans l'évolution du gymnaste des étapes comportementales, que nous appelons paliers adaptatifs.

• Pour chaque palier, nous faisons des constats sur ce que l'élève fait. Nous tentons de caractériser son mode d'organisation dominant dans le rapport au milieu environnant.

• Le passage d'un palier à un autre nécessite une transformation de l'organisation du sujet. Cette transformation n'est pas seulement un changement d'attitude, c'est une rupture avec son comportement antérieur.

Les obstacles

- Mais il existe des obstacles à cette réorganisation, à la construction de cette nouvelle motricité.

- Ces obstacles ne sont pas des manques, des difficultés extérieures que l'élève ne saurait pas faire.

- Au contraire, leur origine réside dans la motricité usuelle de l'élève.

Les différents paliers

- Palier 1 : obstacle émotionnel.
- Palier 2 : obstacle postural et culturel.
- Palier 3 : obstacle moteur.
- Palier 4 : obstacle expressif.

Apprendre en faisant de la gymnastique

- C’est accepter de perdre ses repères spatiaux et temporels.
- et maîtriser son équilibre en réalisant un enchaînement d’actions gymniques.

de + en + aériennes .....(voler)

de + en + renversées .....(se renverser)

de + en + manuelles .....(se déplacer)

de + en + tournées .....(tourner)

1. Au sol .....(se déplacer)
2. Sur des agrès.....(se balancer)...(franchir)

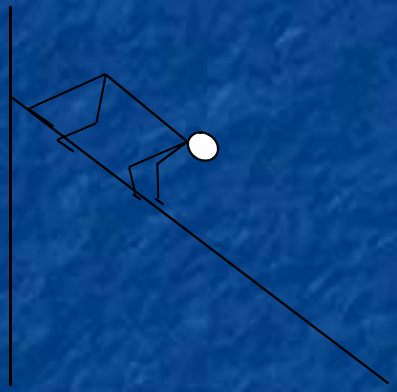
Quels objets d'enseignement ?

- Se déplacer avec les 4 appuis 2 pieds / 2 mains : la quadrupédie.
- Tourner.
- Se renverser sur les mains.
- Voler.

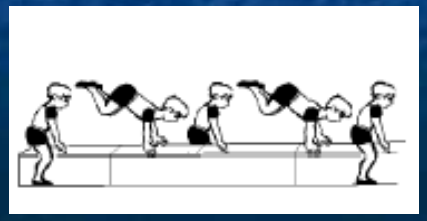
Se déplacer avec les 4 appuis 2 pieds / 2 mains : la quadrupédie.

- Ventrale, dorsale

- En avant, en arrière, latéralement



- Ascendante, descendante
- Avec des appuis alternatifs ou simultanés (bonds de lapin : 2 pieds 2 mains 2 pieds)



Tourner

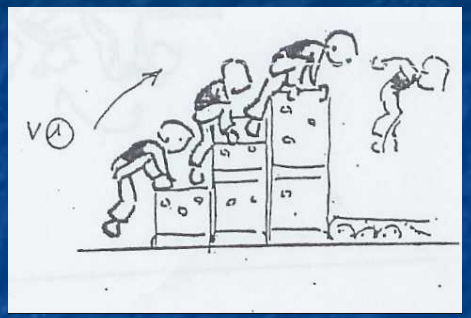
- En avant, longitudinalement sur plan incliné, *en arrière*
- Sur plan incliné, à l'horizontal
- Autour d'un axe
- De ¼ de tour à un tour complet

Se renverser sur les mains

- Se renverser et tenir 5sec : Les pieds sur un banc, une caisse, une petite poutre, une poutre ascendante, une grande poutre, un espalier.
- Se renverser et se déplacer qu'avec les mains autour d'une chaise ou un « champignon » …: « faire l'horloge »
- Se renverser et se déplacer avec les mains et les pieds le long d'une caisse, d'un banc, d'une poutre, d'une poutre inclinée en suivant le chemin tracé au sol.

Voler

- Sauter et voler



- Sauter franchir un obstacle et voler.

- Sauter rebondir et voler

En résumé

Sur le plan moteur - Utiliser un répertoire d'actions gymniques à partir des verbes suivants :

SE RENVERSER

En appui à partir de la quadrupédie :
- sur des supports de plus en plus élevés
- sur des plans inclinés
- en franchissant des obstacles
- en ayant les pieds surélevés (bancs, éléments de plinths...), se déplacer en avant, en arrière, latéralement en alignant bras/troncs
- en faisant les ruades, des sauts de lapins

A partir de la suspension :
- cochon pendu
- déplacements quadrupédiques en suspension.

SAUTER- VOLER

- sur les mains : sauts de lapins
- sur les pieds : à pieds joints, à cloche pied, en foulées bondissantes par dessus un obstacle
- en contrehaut, en contrebas
- en avant, en arrière, latéralement
- en enchaînant plusieurs sauts (sur le sol, sur plusieurs obstacles, surfaces)
- en associant un tour.

Sauter le plus haut en étant tonique. Se réceptionner sur ses pieds en étant stable et équilibré.

TOURNER

- rouler en avant, en arrière avec l'aide d'un plan incliné, en contrebas
- sur le côté, longitudinalement en étant couché sur un plan horizontal ou incliné
- autour d'un axe externe : la barre
- sur soi-même en étant debout sur le sol, sur la poutre
- en associant un saut.

SE DEPLACER

- en appuis manuels, pédestres, en quadrupédie
- en combinant des actions : marcher/sauter marcher/tourner
- en étant de plus en plus renversé
- en étant équilibré et stable

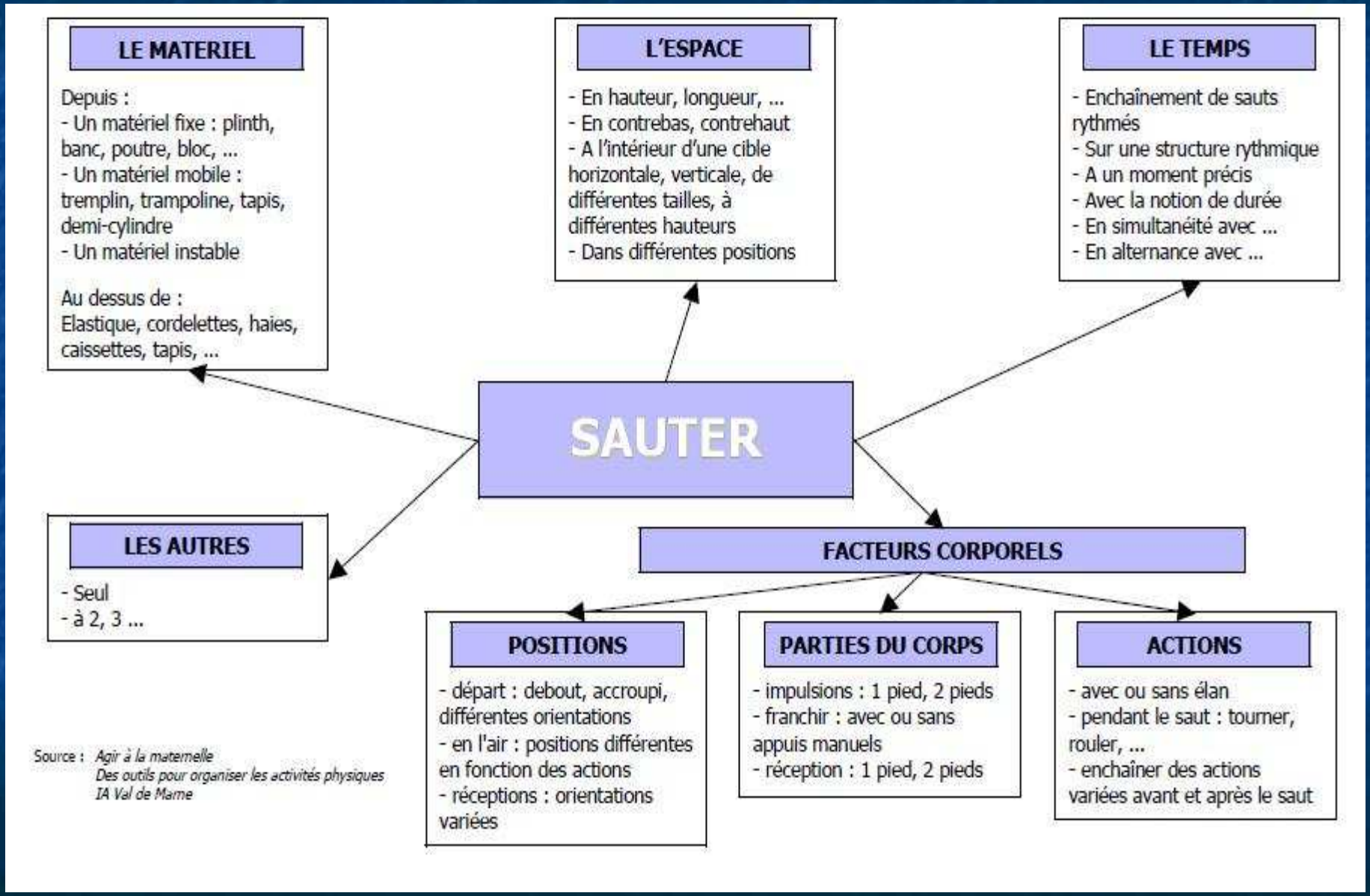
- en avant, en arrière, sur des surfaces de plus en plus étroites : banc, poutre
- sur des surfaces variées : tapis de différentes densités en restant équilibré
- en suspension, en appui sur la barre.

Pour réaliser des enchaînements de plus en plus complexes.

Les étapes de l'apprentissage

- Du terrien bipède au terrien quadrupède.
- Du terrien quadrupède à l'acrobate.
- Du l'acrobate au gymnaste en construction.

Trame de variance


LE MATERIEL
Depuis :
- Un matériel fixe : plinth, banc, poutre, bloc, ...
- Un matériel mobile : tremplin, trampoline, tapis, demi-cylindre
- Un matériel instable
Au dessus de :
Elastique, cordelettes, haies, caissettes, tapis, ...
L'ESPACE
- En hauteur, longueur, ...
- En contrebas, contrehaut
- A l'intérieur d'une cible horizontale, verticale, de différentes tailles, à différentes hauteurs
- Dans différentes positions
LE TEMPS
- Enchaînement de sauts rythmés
- Sur une structure rythmique
- A un moment précis
- Avec la notion de durée
- En simultanéité avec ...
- En alternance avec ...
SAUTER
LES AUTRES
- Seul
- à 2, 3 ...
FACTEURS CORPORELS
POSITIONS
- départ : debout, accroupi, différentes orientations
- en l'air : positions différentes en fonction des actions
- réceptions : orientations variées
PARTIES DU CORPS
- impulsions : 1 pied, 2 pieds
- franchir : avec ou sans appuis manuels
- réception : 1 pied, 2 pieds
ACTIONS
- avec ou sans élan
- pendant le saut : tourner, rouler, ...
- enchaîner des actions variées avant et après le saut

Source : *Agir à la maternelle*
Des outils pour organiser les activités physiques
IA Val de Marne

L'évaluation

- Une **évaluation régulation** ou une évaluation formative pendant toute la durée de l'unité d'apprentissage.
- Une **évaluation bilan** des progrès des élèves à la fin de l'unité d'apprentissage avec retour à la situation de référence.
- Une **évaluation certificative** de l'acquisition des compétences EPS en GS.

Une progression possible à l'école maternelle : de la TPS à la GS

Compétences spécifiques		Activités	Verbes d'action	Passer de → à			
Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés	Se repérer et se déplacer dans l'espace	Activités gymniques	Se déplacer-S'équilibrer	Se déplacer en expérimentant le matériel en marchant (exploration et expérimentation sur le milieu) Réaliser un parcours composés de bancs, matelas, caissettes, chaises, sans mettre un pied à terre.	Accepter des appuis de nature différente et se rééquilibrer.	Installer l'équilibre (passer d'un appui sur l'autre) en situation perçue comme risquée.	Affiner l'équilibre en libérant le regard des appuis, sous forme de marches variées Enchaîner des formes de marches contraignantes.
			Rouler	Effectuer un parcours (plan incliné, rouleau, tapis,...), intégrant des jeux de roulade et observer les réponses motrices.	Accepter la posture groupée.	Apprendre à inverser ses repères.	Apprendre à diversifier et enchaîner les roulés.
			voler	Accepter de perdre les appuis pédestres : Suivre un parcours matérialisé et franchir tous les obstacles rencontrés Observer les réponses motrices.	Varier les hauteurs et les supports de départ Juxtaposer deux actions (marcher ou courir et sauter de contre-haut).	Se décentrer : toucher un objet en sautant Se réceptionner dans une zone étalonnée, repères au sol.	Combiner et enchaîner des actions connues : sauter et rouler, courir et sauter. Imiter, faire différemment. Faire ensemble en respectant un contrat.
			Franchir	Utiliser différents types d'appuis pour se déplacer.	Apprendre à se propulser au sol grâce à une coordination des appuis manuels et pédestres.	Construire une poussée efficace des mains pour se propulser : trouver différentes façons de se déplacer à l'aide des mains et des pieds sur des boudins ou bancs (60cm de hauteur maxi).	Construire une poussée efficace des mains pour se propulser avec élévation du bassin Trouver différentes façons de franchir un obstacle.
			Se renverser	Apprendre à utiliser différents types d'appuis pour se déplacer.	Apprendre à se propulser au sol grâce à une coordination des appuis manuels et pédestres.	Apprendre à construire des appuis manuels efficaces dans des situations inhabituelles.	Apprendre à construire le placement du dos : posture tendue et renversée en alignant poignets, coudes, épaules, bassin.
			Se suspendre Se balancer		Se suspendre, suspension statique par les mains, pieds. Se déplacer sur des espaliers, échelles, plan incliné avec prises.	Apprendre à se déplacer en suspension manuelle. Apprendre à se déplacer en suspension quadrupédique (mains et pieds sur les barreaux).	Apprendre à se balancer et à produire un lâcher dynamique.
			Tourner		Apprendre et accepter de tourner autour d'une barre (départ surélevé).	Apprendre et accepter de tourner autour d'une barre et maîtriser l'arrivée (départ surélevé).	Apprendre et accepter de tourner autour d'une barre en avant et en arrière et maîtriser l'arrivée.

Quelques principes à respecter

- Motiver l'enfant en lui proposant des situations attrayantes :
  - Utiliser un matériel diversifié.
  - Recourir à des formes de travail qui permettent un maximum d'action (parcours/ateliers/grand groupe/par vagues)

  C'est dans l'activité motrice multipliée, variée que l'enfant trouve moyen de répondre à son besoin de jeu et de plaisir.
- Permettre à l'enfant de faire le parcours à son niveau, donc prévoir dans un atelier différents niveaux de difficulté.
- Engager chaque enfant dans un projet personnel lié à son niveau d'habileté et à ses motivations.
- Favoriser la répétition .
- Prévoir plus difficile .
- Inciter à une prise de risque mesurée, car c'est un vecteur d'apprentissage : l'éducation à la sécurité prend ici toute sa place.
- Organiser et éduquer à la sécurité :
  - Affective : encourager , valoriser (étayage)
  - Physique : parade éventuelle / sans béquilles ...Respect du corps : genoux, colonne vertébrale, nuque...
- Proposer des formes de travail variées : parcours / atelier

Différentes modalités d'organisation matérielle

- Typologie centrée sur **une mise en relation de l'aménagement du milieu et de l'organisation du groupe.**
- Typologie **indépendante des matériels ou consignes choisis.**
- Fiches avec photos qui ne sont qu'un **exemple.**
- Approche qui prend en compte ce que fait **l'enfant** mais également le **cadre de règle** relative à l'**espace**, **au temps** et **aux autres** dans lequel se déroule les activités.

Classification des comportements

Parten dans « Echelle de la participation sociale » décrit six stades observables :

- Comportement inoccupé.
- Jeu solitaire.
- Comportement observateur.
- Jeu parallèle.
- Jeu associatif.
- Jeu coopératif.

Catégories d'aménagement

A partir de la classification de Parten, répartition des types d'aménagement en cinq grandes catégories :

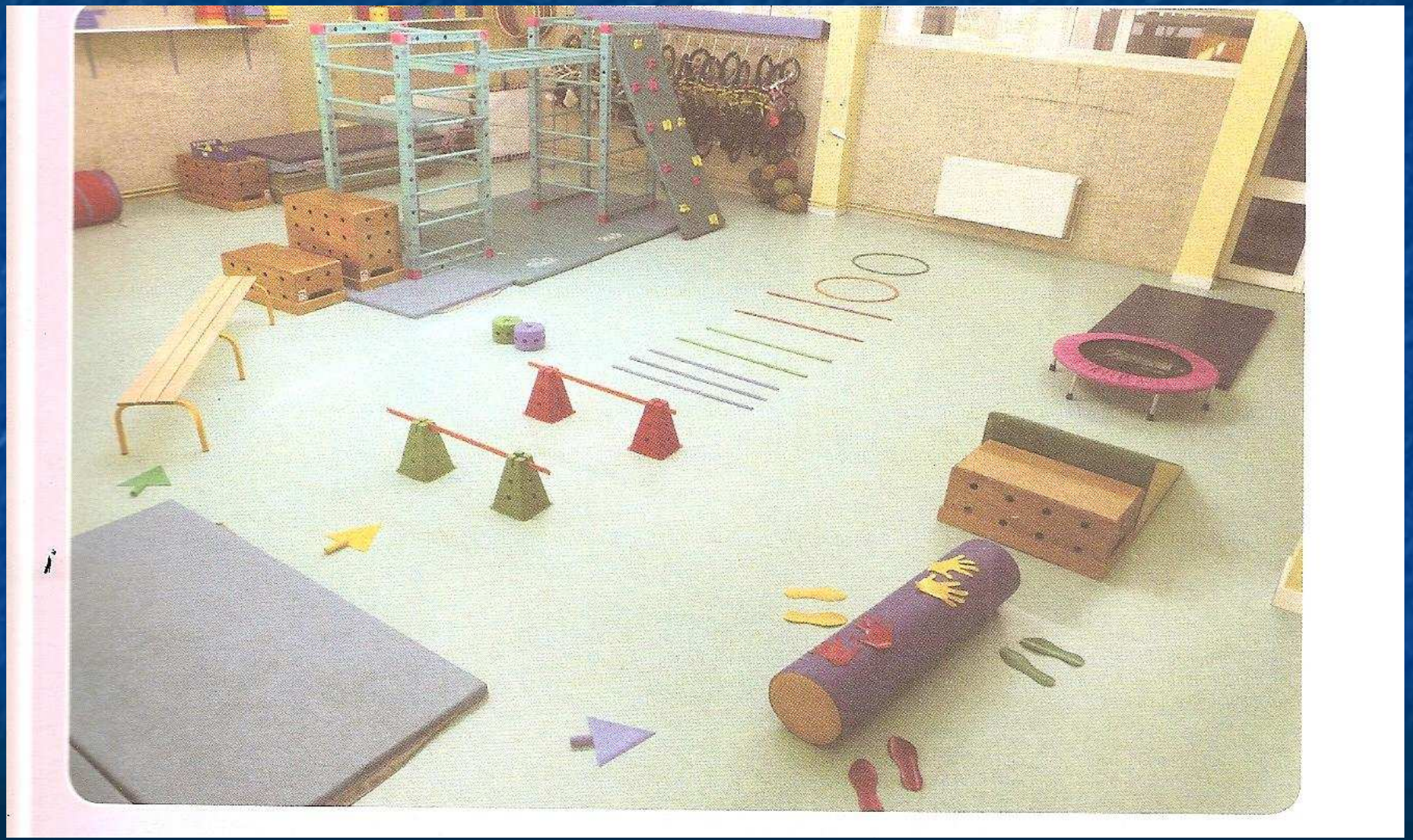
- Espace aménagé en « **coins** ».
- Espace aménagé en « **pays** ».
- Espace aménagé en « **étoile** ».
- Espace aménagé en « **ateliers** ».
- Espace aménagé en « **grand parcours** ».

Analyse

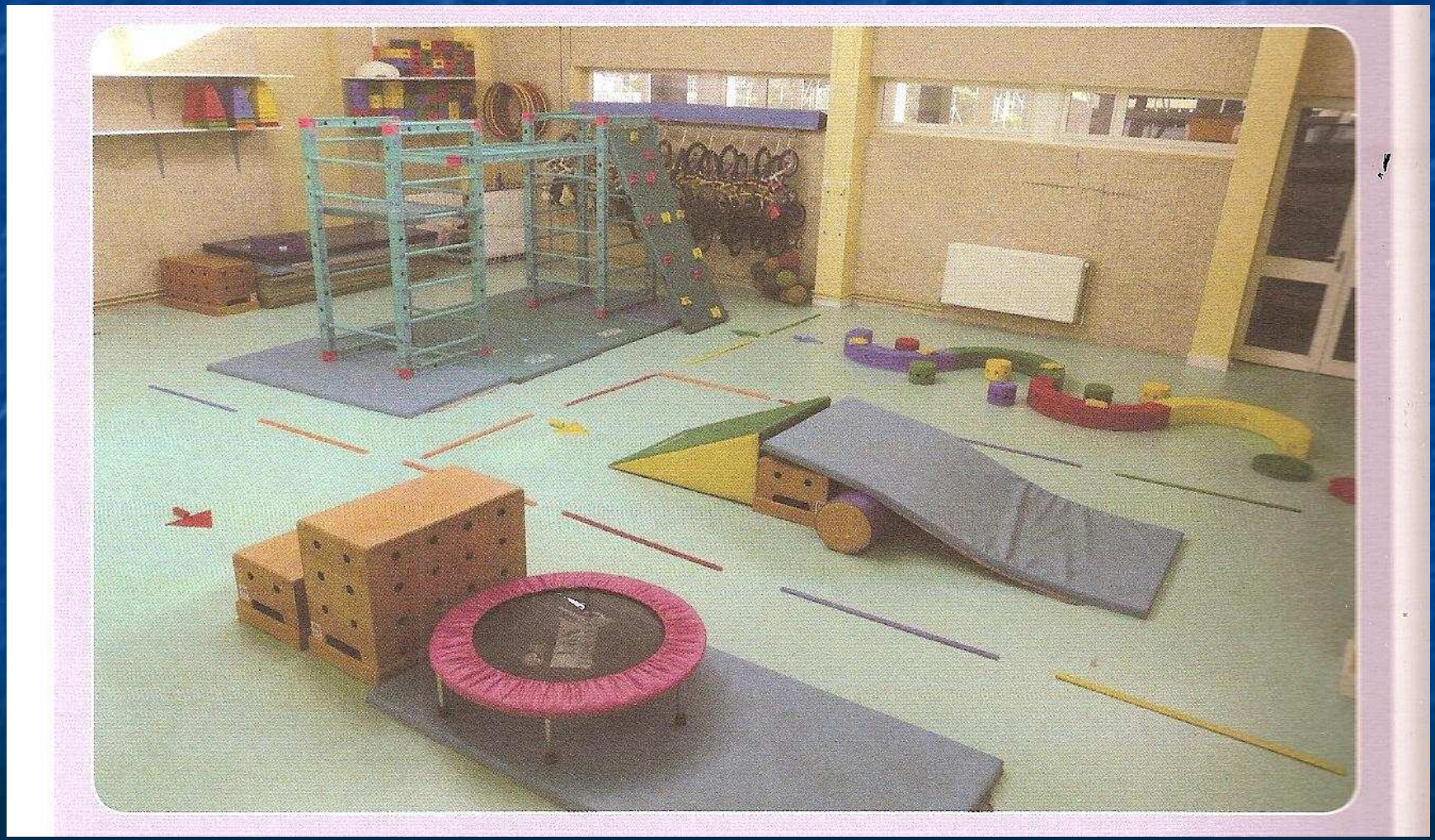
- Organisation du groupe.
- Fonction du dispositif.
- Enjeux : scolarisation, socialisation et apprentissages moteurs.
- Rôle de l'adulte.
- Evolution.
- En classe.
- Niveaux concernés.
- Intérêts et limites.

Pays

Etoile



Ateliers



Grand parcours

Merci de votre attention.